İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
COM448	Dijital Oyun Tasarımı	8	3	0	0	3	3

Ön Koşul	
Derse Kabul Koşulları	

Dersin Dili	İngilizce
Türü	Seçmeli
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Oyun kavramı ve oyuncu deneyimi alanlarının detaylıca inceleneceği bu derste, öğrenciler temel oyun tasarım kavramlarının yanı sıra oyun deneyimi alanında da bilgi edineceklerdir. Öğrencilerin bunun yanı sıra tasarım süreçlerinde faydalanabilecekleri oyunlardaki kullanılabilirlik prensipleri de öğretilecek ve uygulanacaktır.
İçerik	Ders, var olan oyun alanına temel bir yaklaşım getirerek öğrencilerin alana giriş seviyesinde bilgi edinmesini sağlayacaktır. Ek olarak temel kavramların ötesinde oyuncu psikolojisi alanına da değinilerek oyunların deneyimleri nasıl oluşturdukları teorik ve pratik olarak analiz edilecektir. Bu ders öğrencilere oyun psikolojisinin temelleriyle birlikte bilişsel yetenekler, hafıza ve dikkat gibi temel kavramları öğretir. Bağlanma teorileri, eğlence, kullanıcı deneyimi, oyun deneyimi, oyun sezgisel etkileri ve akış kuramı gibi oyun-odaklı konuları da içermektedir.
Kaynaklar	Caillois, R., (1961). Man, Play, and Games. University of Illinois press. Costikyan, G, (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. CGCD Conf. Csikszentmihalyi, M., (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial. Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Boca Raton, FL: CRC Press. Madigan, J. (2015). Getting gamers: the psychology of video games and their impact in the people who play them. Ebook. Gonzalez-Holland, E., Whitmer, D., Moralez, L., & Mouloua, M. (2017). Examination of the Use of Nielsen's 10 Usability Heuristics & Outlooks for the Future. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, 61(1), 1472–1475. Bernhaupt, R. (2010). Evaluating User Experience in Games. Aker, Ç., Rızvanoğlu, K., & Bostan, B. (2017). Methodological Review Of Playability Heuristics. Proc. Eurasia Graphics, Istanbul, Turkey, Nov, 405.

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	Giriş Dersi – Dersin yapısının anlatılması ve kuralların bildirilmesi
2	Oynamak kavramının incelenmesi
3	Oyun kavramının incelenmesi
4	Oyun elemanları ve mekanikleri
5	Psikoloji ve Oyunlar I (Algı)
6	Psikoloji ve Oyunlar II (Hafıza)
7	Psikoloji ve Oyunlar III (Dikkat)
8	Psikoloji ve Oyunlar IV (Motivasyon)
9	Psikoloji ve Oyunlar V (Duygu)
10	Sunum Haftası
11	Kahramanın Yolculuğu ve Oyuncunun Yolculuğu

Hafta	Konu Başlıkları
12	HCI Kavramı ve Kullanıcı Deneyimi
13	Oyun Kullanıcı Deneyimi (PX)
14	Final Projesi